



## Das Regelwerk

### **Charaktergenerierung:**

Prinzipiell ist fast jedes Fantasy-Charakterkonzept möglich, aus spieltechnischen Gründen, gibt es folgende Einschränkungen für reguläre Spieler-Charaktere:

Keine Untote, Dämonen oder andere Konzepte mit keiner eigenen Seele oder mit mehreren Seelen.

Keine Götter, Halbgötter oder übermächtige Wesenheiten

Monster, Golems oder andere wandelnde Kriegsmaschinen, nur in vorheriger Absprache mit uns

### **Kampf-Sicherheit :**

Kopf-, Hals-, Hand- und Unterleibstreffer sind untersagt. Es kann immer wieder mal passieren, versucht es zu vermeiden und entschuldigt euch ernsthaft dafür, sollte es passieren. Weiter sind Schläge mit Schaumstoffwaffen ab zu bremsen und nicht voll durch zu ziehen.

Bögen dürfen maximal eine Zugkraft von 25lbs besitzen.

LARP-Pfeile und LARP-Waffen haben der Sicherheitsnorm der hiesigen LARP-Szene zu entsprechen.

Infight, also Rangeln bzw. einsetzen von Hebeltechniken oder realer Kraft ist nur erlaubt wenn es vorher definitiv abgesprochen wurde. Stechen ist ebenso nur nach Absprache mit dafür geeigneten Requisiten erlaubt, ansonsten nicht.

### **Kampf-Power-Niveau:**

Ungerüstete Spielercharaktere sind nach einem Treffer mindestens schwer verletzt, spätestens nach dem zweiten Treffer kampfunfähig. Rüstung erlaubt euch ein paar Treffer mehr wegzustecken, Treffer sind aber trotzdem auszuspielen.

Als Faustregel gilt:

Ungerüstet – Maximal Zwei Treffer

Nur Torsopanzerung aus Metall (oder dessen Darstellung) oder Leder – Maximal Vier Treffer

Torsopanzerung und Arm/Beinschienen aus Metall oder dessen Darstellung – Maximal Sechs Treffer

Volle Metallrüstung mit Helm aus Metall oder dessen Darstellung – Maximum von Acht Treffer

Dies ist nicht durch gewöhnliche Magie steigerbar, nur durch spezielle Rituale und nur wenn eine SL dies euch mitteilt. Treffer von hinten (Kehlschnitte sind verboten!) und göttliche Waffen (siehe unten) verursachen immer mindestens zwei Treffer auf einmal.

### **Dieben:**

Das spielerische Entwenden von Gegenständen, ganz gleich wie simpel sie erscheinen, ist bei Strafe untersagt. Spielgeld, Artefakte und anderes wird stets freiwillig übergeben. Dies gilt auch für das Rauben, welches erlaubt ist – Sprich: Man darf jemanden bedrohen und dieser gibt einen dafür IRGENDETWAS. Es ist auch nicht erlaubt liegengelassenes einfach mitzunehmen und zu behalten. Übergebt augenscheinlich verlorenes einfach der SL.

**Charaktertod:**

Wann eurer Charakter stirbt, ist stets die Entscheidung des jeweiligen Spielers. Sollte ein Charakter sterben, geht dieser mit gekreuzten Armen zu einer Spielleitung. Ihr kommt dann in die Unterwelt. Dort könnt ihr mit etwas Verhandlungsgeschick wieder rauskommen. Die Unterwelt zu verspotten oder durchschaubar zu betrügen, kann dazu führen dass eurer Charakter endgültig stirbt. Nehmt daher einen Zweitcharakter eines anderen Weges mit, falls ihr gerne selbstmörderisch spielt.

**Magische/Göttliche Waffen und Artefakte:**

Magische Artefakte sind äußerst selten und das soll auch so sein. Es werden nur magische Artefakte zu gelassen, welche auf der Splitterwelt erspielt wurden. Magische Waffen erkennt ihr an ihrer Optik (Elementare Färbung – rot, blau, grün, violett, schwarz) verursachen aber nur normalen Schaden, wie herkömmliche Waffen, euer Gegenüber kann aber eventuell darauf anders reagieren als auf normale Waffen, wenn ihr diesem die Zeit einräumt dies auszuspielen. Anders ist es bei „Göttlichen“ Waffen. Diese erkennt ihr sehr leicht daran, dass die Klingen weiß sind und mit transparenten Silikon überzogen sind um eine Art „Energieklingen/Lichtschwert“ Effekt darzustellen. Diese verursachen immer doppelten Schaden. Wenn ihr euch unsicher seid fällt lieber zu früh um als zu spät und geht auf das Spiel der anderen ein.

**Seelensplitter und Seelenfragmente:**

Diese sind am Ende des Spiels zurück zu geben und dürfen nicht behalten werden. Das Faken dieser besonderen Gegenstände durch selbst mitgebrachte, ist nicht erlaubt und führt zum Spelausschluss.

**Zeitreisen:**

Zeitreisen werden NIEMALS stattfinden, da sie nicht darstellbar sind.

**Allgemein:**

Erwartet euch nie eine bestimmte Reaktion, wenn ihr jemanden anspielt.  
Spielt aber immer eine sinnvolle Aktion aus, wenn ihr angespielt werdet.  
Habt Spaß und spielt miteinander, nicht gegeneinander